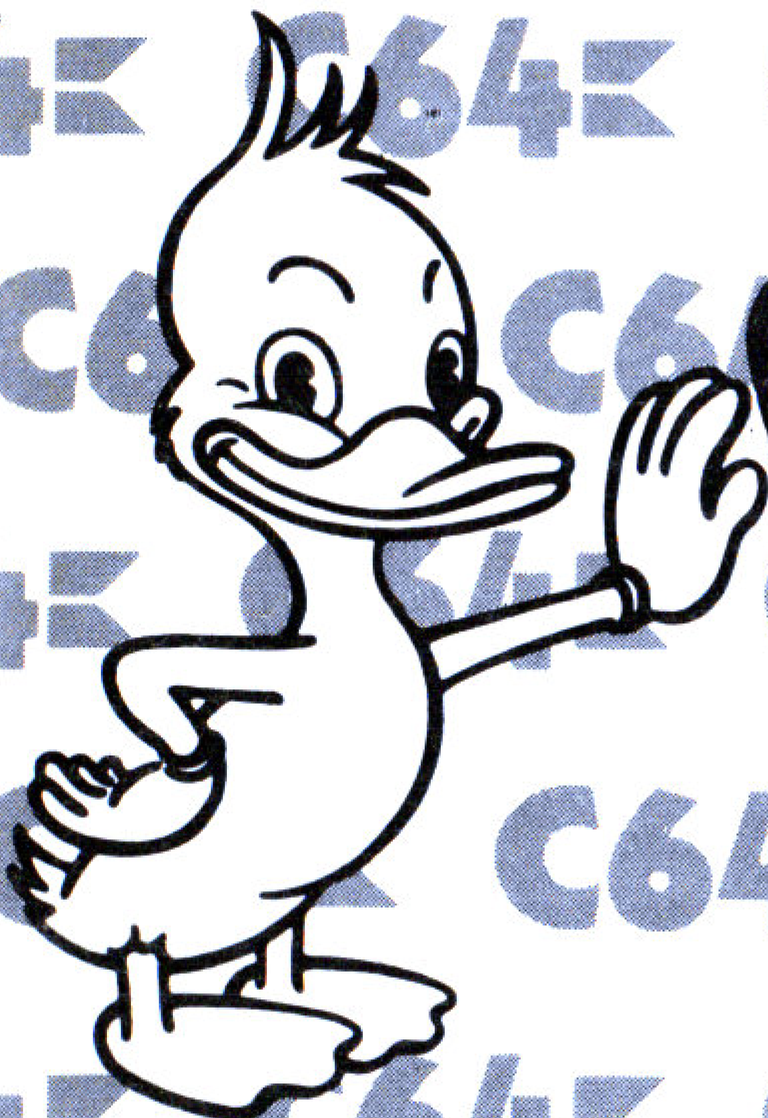
PAPER soft



IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.*soft* editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

45

Anno 2 - N° 45 - 22 novembre 1985

Escher
Bombardiere
Montecarlo
Fuga da Atlantide
Hires Tool
Paroliamo

sped. in abb. post. Gruppo II/70

Guida per l'input dei programmi versioni C64

Notate che i listati contengonò 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨ ⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario"' questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.
Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME	{CYN}	CTRL 4	[<7>]	C= 7
{HOME}	CLR/HOME	{PUR}	CTRL 5	[<8>]	C= 8
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓	{GRN}	CTRL 6	{F1}	f1
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓	{BLU}	CTRL 7	{F2}	f2
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒	{YEL}	CTRL 8	{F3}	f3
{DES}	⇐ CRSR ⇒	[<1>]	C= 1	{F4}	f4
{RVS}	CTRL 9	[<2>]	C= 2	{F5}	f5
{OFF}	CTRL Ø	[<3>]	C= 3	{F6}	f6
{BLK}	CTRL 1	[<4>]	C= 4	{F7}	f7
{WHT}	CTRL 2	[<5>]	C= 5	{F8}	f8
{RED}	CTRL 3	[<6>]	C= 6		

Per ricevere gli arretrati di PAPER soft compilare il seguente tagliando:

✂- -

Compilare ed inviare in busta chiusa a:
J.soft viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome ______________________________

Cognome ______________________________

Indirizzo ______________________________

CAP __________ Città ______________________ Prov. __________

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft ______________________ Anno __________

PAPER soft dedicato a ______________________ Anno __________

a L. 2.000 cad. per un totale di L. .... a mezzo

☐ assegno allegato ☐ contanti allegati

✂- -

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.226-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano
n° 178 del 30-03-1985

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.
Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.
Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).
Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono

sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.
Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.
Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

C64+K Escher

Questo programma si ispira alle creazioni del famoso artista grafico M.C. Escher. Seguendo le istruzioni che compaiono sullo schermo, utilizzate i caratteri mostrati nelle linee 1000-1200, vale a dire i simboli grafici ottenibili tramite i tasti SHIFT e Commodore, per creare spettacolari disegni. I caratteri vengono raggruppati in "quadrati" di cui è possibile selezionare le dimensini; i quadrati (e i simboli che li compongono) sono poi orientabili in quattro direzioni (nord-est-sud-ovest) ruotandoli di 90, 180 e 270 gradi rispetto alla posizione iniziale. Vi suggeriamo di fare molte prove per imparare bene l'uso del programma ed ottenere gli effetti desiderati.

```
10 MK=20                                                    :rem 152
20 PRINT"{CLR}"                                             :rem 198
30 INPUT"COLORE CARATTERI (0-15)";CA:IFCA<0ORCA>15THENPRI
   NT"{ 2 SU}":GOTO30                                       :rem 231
40 POKE646,CA                                               :rem 227
50 INPUT"COLORE SFONDO (0-15)";SF:IFSF<0ORSF>15THENPRINT"
   { 2 SU}":GOTO50                                          :rem  84
60 POKE53281,SF                                             :rem  93
70 INPUT"COLORE BORDO (0-15)";BO:IFBO<0ORBO>15THENPRINT"
   { 2 SU}":GOTO70                                          :rem 237
80 POKE53280,BO                                             :rem  86
90 DIMSY(MK,3)                                              :rem  55
100 FORCC=0TOMK                                             :rem 166
110 FORR1=0TO3                                              :rem  63
120 READSY(CC,R1)                                           :rem 225
130 NEXT                                                    :rem 211
140 NEXT                                                    :rem 212
150 INPUT"{ 2 GIU'}MISURA DEL QUADRATO (2-23)";S:IFS<2ORS
    >23THENPRINT"{ 4 SU}":GOTO150                           :rem 164
160 SX=INT(39/S)+1                                          :rem   5
170 SY=INT(23/S)+1                                          :rem   0
180 DIMDS(SX,SY),BS(S,S),RI(S,S),SC(S*SX,S*SY)              :rem  60
190 PRINT"{CLR}INTRODUCI I CARATTERI GRAFICI"               :rem 140
200 PRINT"OGNI RIGA";S;"SIMBOLI{GIU'}"                      :rem 224
210 FORR=0TOS-1                                             :rem 141
220 PRINT"RIGA";R+1;TAB(7);                                 :rem  70
230 A$=""                                                   :rem 123
240 INPUTA$                                                 :rem 139
250 A$=LEFT$(A$+"{ 23 SPAZI}",S)                            :rem  44
```

```
260 FORK=0TOS-1                                          :rem 139
270 BS(R,K)=ASC(MID$(A$,K+1,1))                          :rem 145
280 NEXT                                                 :rem 217
290 NEXT                                                 :rem 218
300 PRINT                                                :rem  32
310 PRINT"ORIENTAMENTO DEI QUADRATI (N,S,E,O)"          :rem  49
320 PRINT"OGNI FILA";SX;"DIREZIONI"                      :rem 193
330 PRINT                                                :rem  35
340 FORB=0TOSY-1                                         :rem 218
350 PRINT"FILA";B+1;TAB(7);                              :rem  51
360 INPUTA$                                              :rem 142
370 FORA=0TOSX-1                                         :rem 219
380 IN$=MID$(A$,A+1,1):IFIN$<>"N"ANDIN$<>"S"ANDIN$<>"E"AN
    DIN$<>"O"THEN820                                     :rem 145
390 DS(A,B)=-((IN$="N")+2*(IN$="E")+3*(IN$="S")+4*(IN$="O
    "))-1                                                :rem  77
400 IFDS(A,B)<0THENDS(A,B)=0                             :rem  89
410 NEXT                                                 :rem 212
420 NEXT                                                 :rem 213
430 PRINT                                                :rem  36
440 PRINT"[ELABORAZIONE DISEGNO]"                        :rem 165
450 FORR=0TOS-1                                          :rem 147
460 FORK=0TOS-1                                          :rem 141
470 FORR1=3TO0STEP-1                                     :rem 226
480 FORCC=MKTO0STEP-1                                    :rem  75
490 IFBS(K,R)=SY(CC,R1)THENC2=CC:R2=R1:CC=0:R1=0:rem 134
500 NEXT                                                 :rem 212
510 NEXT                                                 :rem 213
520 BS(K,R)=C2                                           :rem 248
530 RI(K,R)=R2                                           :rem  14
540 NEXT                                                 :rem 216
550 NEXT                                                 :rem 217
560 PRINT"[FONDO GRAFICO]"                               :rem 149
570 FORR=0TOS-1                                          :rem 150
580 FORK=0TOS-1                                          :rem 144
590 FORB=0TOSY-1                                         :rem 225
600 FORA=0TOSX-1                                         :rem 215
610 ONDS(A,B)+1GOTO620,630,640,650                       :rem  74
620 X=K:Y=R:GOTO660                                      :rem 169
630 X=S-R-1:Y=K:GOTO660                                  :rem 136
640 X=S-K-1:Y=S-R-1:GOTO660                              :rem 103
650 X=R:Y=S-K-1                                          :rem 123
660 R1=(DS(A,B)+RI(R,K))AND3                             :rem  42
670 SC(X+A*S,Y+B*S)=SY(BS(R,K),R1)                       :rem 204
680 NEXT                                                 :rem 221
690 NEXT                                                 :rem 222
700 NEXT                                                 :rem 214
710 NEXT                                                 :rem 215
720 PRINT"{CLR}";                                        :rem  56
730 FORY=0TO23                                           :rem  79
740 FORX=0TO39                                           :rem  86
```

```
750 IFSC(X,Y)>255THENPRINT"{RVS}";:GOTO770          :rem  39
760 PRINT"{OFF}";                                    :rem  59
770 PRINTCHR$(SC(X,Y)AND255);                        :rem 235
780 NEXT                                             :rem 222
790 NEXT                                             :rem 223
800 PRINT"{DES}";                                    :rem 193
810 GOTO810                                          :rem 107
820 PRINT"{ 2 GIU'}INPUT ERRATO!{ 2 SPAZI}RIPROVA.":END
                                                     :rem 109
1000 DATA32,32,32,32:     REM " "                    :rem  85
1010 DATA165,163,167,164:REM "[<G>]"                 :rem 214
1020 DATA212,197,217,210:REM "T"                     :rem 250
1030 DATA199,196,200,198:REM "G"                     :rem   2
1040 DATA194,195,221,192:REM "B"                     :rem 245
1050 DATA180,183,170,175:REM "[<H>]"                 :rem 228
1060 DATA181,184,182,185:REM "[<J>]"                 :rem 236
1070 DATA161,418,417,162:REM "[<K>]"                 :rem 211
1080 DATA205,206,205,206:REM "M"                     :rem 244
1090 DATA203,202,213,201:REM "K"                     :rem 231
1100 DATA189,173,176,174:REM "[<X>]"                 :rem 246
1110 DATA207,208,186,204:REM "O"                     :rem 250
1120 DATA177,171,178,179:REM "[<E>]"                 :rem 238
1130 DATA169,223,425,479:REM "£"                     :rem 228
1140 DATA190,188,172,187:REM "[<V>]"                 :rem 249
1150 DATA209,209,209,209:REM "Q"                     :rem   4
1160 DATA214,214,214,214:REM "V"                     :rem 250
1170 DATA215,215,215,215:REM "W"                     :rem   0
1180 DATA219,219,219,219:REM "+"                     :rem  21
1190 DATA166,422,166,422:REM "[<+>]"                 :rem 219
1200 DATA191,447,191,447:REM "[<B>]"                 :rem 246
```

C64 Bombardiere

Non preoccuparti se non riuscirai mai a concludere questo gioco, poiché è quasi una cosa impossibile.
Sei il pilota di un bombardiere e stai sorvolando una immensa città nemica quando ti accorgi che oramai è troppo tardi per cercare di tornare alla base: la benzina scarseggia e perdi sempre più quota. L'unica possibilità di salvezza è aprirti un varco tra i grattacieli bombardandoli, in modo da riuscire ad atterrare. Hai a dispozione 5 aerei per concludere il gioco; per sganciare le bombe usa la barra spaziatrice.

```
1 REM ***BOMBARDIERE***                                    :rem  45
5 POKE53280,3:POKE53281,6:PRINTCHR$(147);CHR$(5);
                                                           :rem  69
10 POKE52,48:POKE56,48                                     :rem 251
20 POKE56334,PEEK(56334)AND254                             :rem 171
30 POKE1,PEEK(1)AND251                                     :rem   1
40 FORJ=0TO511:POKE12288+J,PEEK(53248+J):NEXT              :rem 181
50 POKE1,PEEK(1)OR4                                        :rem 109
60 POKE56334,PEEK(56334)OR1                                :rem  19
70 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12                        :rem 134
80 FORJ=12288TO12295:READQ:POKEJ,Q:NEXT                    :rem 209
90 D=54272                                                 :rem 238
100 S(0)=704:S(1)=832                                      :rem  38
110 FORS=0TO1:FORJ=0TO62                                   :rem 240
120 READQ:POKES(S)+J,Q                                     :rem  82
130 NEXTJ,S                                                :rem 156
140 POKE2040,S(0)/64                                       :rem  35
150 POKE2041,S(1)/64                                       :rem  38
160 POKE53269,0                                            :rem  43
200 POKE53287,7                                            :rem  45
210 POKE53288,5                                            :rem  45
220 POKE53279,0                                            :rem  41
300 S=0:L=0:GOSUB7000                                      :rem 199
500 DIMT(39)                                               :rem 128
510 T=RND(-TI)                                             :rem  38
520 FORJ=1TO12                                             :rem  60
530 FORK=1TO9:T(INT(RND(1)*40))=1:NEXTK                    :rem  85
540 FORK=0TO39                                             :rem  71
550 IFT(K)=1THENPOKE1504+40*J+K,0:POKE1504+D+40*J+K,INT(R
    ND(1)*8)+8                                             :rem  50
560 NEXTK,J                                                :rem 155
999 REM                                                    :rem 143
1000 P=72:POKE53248,0:POKE53249,P:POKE53264,0:POKE53269,1
                                                           :rem   6
1010 X=0:Y=P                                               :rem 167
1020 X=X+8:IFX>=255THENX=0:POKE53264,PEEK(53264)+1
                                                           :rem 174
1030 IFX>=85AND((PEEK(53264)AND1)=1)THENPOKE53264,PEEK(53
     264)AND2:X=0:Y=Y+8                                    :rem 140
1040 POKE53248,X:POKE53249,Y                               :rem 115
1050 GETI$                                                 :rem  19
1060 IFI$<>""ANDPEEK(53269)=1THENGOSUB2000                 :rem 178
1070 IFPEEK(53269)=3THENGOSUB3000                          :rem 184
1080 IFX=80ANDY=240AND((PEEK(53264)AND1)=1)THEN20000
                                                           :rem 214
1090 IF(PEEK(53279)AND1)<>1THEN1020                        :rem 203
1099 REM                                                   :rem 183
1100 L=L+1:GOSUB7000:POKE53287,2                           :rem  68
1110 SP=0:GOSUB6000                                        :rem  83
1120 P=P+8                                                 :rem   4
1130 POKE53287,7:POKE53248,0:POKE53249,P                   :rem  23
```

```
1140 POKE53264,PEEK(53264)AND2                              :rem 164
1150 IFL=5THEN20000                                         :rem  53
1160 POKE53279,PEEK(53279)AND2                              :rem 178

1170 GOTO1010                                               :rem 196
1999 REM                                                    :rem 192
2000 NH=137:NL=43:GOSUB6500                                 :rem  45
2010 POKE53250,PEEK(53248)                                  :rem 153
2020 POKE53251,PEEK(53249)                                  :rem 156
2030 POKE53264,PEEK(53264)*3                                :rem 251
2040 POKE53269,3                                            :rem  93
2050 GOSUB6570                                              :rem  25
2060 RETURN                                                 :rem 168
2999 REM                                                    :rem 193
3000 IFPEEK(53279)=2THEN4000                                :rem  52
3010 IFPEEK(53251)<248THENPOKE53251,PEEK(53251)+8:RETURN
                                                            :rem  32
3029 REM                                                    :rem 178
3030 NH=8:NL=147:GOSUB6500                                  :rem   3
3040 GOSUB5000                                              :rem  12
3050 GOSUB6570:RETURN                                       :rem  52
3999 REM                                                    :rem 194
4000 POKE53288,2:SP=1:GOSUB6000                             :rem  38
4010 GOSUB5000:RETURN                                       :rem  36
4999 REM                                                    :rem 195
5000 POKE53269,1:POKE53288,5                                :rem  46
5010 POKE53264,PEEK(53264)AND1                              :rem 163
5020 RETURN                                                 :rem 167
5999 REM                                                    :rem 196
6000 NH=22:NL=227:GOSUB6500                                 :rem  46
6010 SX=PEEK(53248+2*SP):IF(PEEK(53264)AND(SP+1))=SP+1THE
     NSX=SX+256                                             :rem 210
6020 SY=PEEK(53249+2*SP)                                    :rem  88
6030 SX=INT((SX-24)/8)                                      :rem 227
6040 SY=INT((SY-50)/8)                                      :rem 229
6060 SZ=1024+SX+40*SY+43-39*(SP=1):IFSZ<1024ORSZ>2023THEN
     6090                                                   :rem  57
6070 IFPEEK(SZ)=0THENS=S+1:GOSUB7000                        :rem 219
6080 POKESZ,32                                              :rem  59
6090 IFSP=0THENFORZ=1TO3:NH=NH+Z:GOSUB6500:NEXTZ:GOSUB657
     0                                                      :rem  46
6100 GOSUB6570:RETURN                                       :rem  51
6499 REM                                                    :rem 192
6500 POKE54296,15                                           :rem 150
6510 POKE54277,33                                           :rem 150
6520 POKE54278,240                                          :rem 200
6530 POKE54273,NH                                           :rem 196
6540 POKE54272,NL                                           :rem 200
6550 POKE54276,17                                           :rem 155
6560 RETURN                                                 :rem 177
6570 POKE54276,0                                            :rem 101
```

```
6580 POKE54277,0                                       :rem 103
6590 POKE54278,0                                       :rem 105
6600 RETURN                                            :rem 172
6999 REM                                               :rem 197
7000 PRINTCHR$(19)"PUNTEGGIO"S:PRINT"RAZZI PERDUTI";L
                                                       :rem 152
7010 RETURN                                            :rem 168
8999 REM                                               :rem 199
9000 DATA255,255,195,195,195,195,255,255               :rem   3
9999 REM                                               :rem 200
10000 DATA255,0,0, 255,240,0, 15,255,0, 15,255,240, 254,7
      3,63                                             :rem   9
10010 DATA254,73,63, 15,255,240, 15,255,0, 255,240,0, 255
      ,0,0                                             :rem  10
10020 DATA0,0,0, 0,0,0, 0,0,0, 0,0,0, 0,0,0, 0,0,0
                                                       :rem  89
10030 DATA0,0,0, 0,0,0, 0,0,0, 0,0,0, 0,0,0,           :rem 114
10099 REM                                              :rem 231
10100 DATA0,195,0, 0,195,0, 0,126,0, 0,60,0, 0,24,0, 0,24
      ,0                                               :rem  65
10110 DATA0,60,0, 0,126,0, 0,255,0, 0,255,0, 0,255,0, 0,1
      26,0                                             :rem 165
10120 DATA0,126,0, 0,60,0, 0,60,0, 0,24,0, 0,24,0
                                                       :rem 135
10130 DATA0,0,0, 0,0,0, 0,0,0, 0,0,0                   :rem  51
19999 REM                                              :rem 249
20000 H=100:NL=150:FORJ=1TO50:NH=H+J:GOSUB6500:NEXT:GOSUB
      6570                                             :rem 228
20010 PRINT:PRINT:PRINT"{ 2 SPAZI}PREMI UN TASTO PER GIOC
      ARE DI NUOVO."                                   :rem  48
20020 I$="":GETI$:IFI$=""THEN20020                     :rem  67
20030 PRINTCHR$(147)                                   :rem 112
20040 RUN80                                            :rem  83
```

Montecarlo

C64K

A chi non piacerebbe guidare un bolide di formula 1? Con questo affascinante gioco è possibile imitare il grande Prost o lo sfortunato Alboreto.
Mediante il joystick in porta # 2 si sposta a destra o a sinistra l'automobile. Il fine di questo fantastico gioco è di riuscire ad andare più avanti possibile, e fare naturalmente più punti, senza scontrarsi con i margini della strada. Il compito all'apparenza sembra facile ma invece... provare per credere!!!

```
1000 REM ***  MONTECARLO   ***                    :rem 149
1005 REM ***  PAPERSOFT    ***                    :rem  90
1010 PRINTCHR$(147)                               :rem  61
1020 POKE53280,0:POKE53281,0                      :rem  24
1030 GOSUB1720                                    :rem  14
1040 REM                                          :rem 169
1050 FORI=0TO62:READJ:POKE832+I,J:NEXT            :rem 119
1060 FORI=0TO62:READJ:POKE896+I,J:NEXT            :rem 130
1070 REM                                          :rem 172
1080 POKE2040,13:VC=53248:POKEVC+21,1             :rem  81
1090 POKE2041,14:POKEVC+40,8                      :rem  70
1100 POKEVC+39,14:POKEVC+23,3:POKEVC+29,3         :rem 154
1110 POKEVC+0,150:POKEVC+1,180                    :rem 203
1120 POKEVC+28,2                                  :rem 127
1130 REM                                          :rem 169
1140 S=54272:FORI=0TO24:POKES+I,0:NEXT            :rem  63
1150 POKES+5,31:POKES+6,240                       :rem  24
1160 POKES+24,15                                  :rem 109
1170 L=12:X=150:W=12                              :rem  75
1180 POKE646,14                                   :rem  42
1190 PRINTCHR$(147):SE=0                          :rem 133
1200 FORI=1TO20                                   :rem 102
1210 PRINTTAB(L)"[<+>]"SPC(W)"[<+>]"              :rem  39
1220 NEXT:POKEVC+31,0                             :rem 241
1230 POKES+4,33:POKES,100:POKES+1,4               :rem  42
1240 PRINTCHR$(19)CHR$(158)"PUNTI:"               :rem  14
1250 PRINTCHR$(19)TAB(28)"REC. :"                 :rem  41
1260 REM                                          :rem 173
1270 DIR=1:IFRND(1)<.5THENDIR=2                   :rem  98
1280 SE=SE+1:Q=Q+1                                :rem   9
1290 IFDIR=1THENL=L-1                             :rem  10
1300 IFL<10THENL=L+1                              :rem 156
1310 IFDIR=2THENL=L+1                             :rem   2
1320 IFL>20THENL=L-1                              :rem 163
1330 PRINTCHR$(19)CHR$(17);                       :rem   5
1340 PRINTCHR$(157)CHR$(148)                      :rem  51
1350 POKE218,160                                  :rem  86
1360 PRINTTAB(L)"↑"SPC(W)"↑"                      :rem 157
1370 P=PEEK(56320)                                :rem 206
1380 IFP=123THENZ=1                               :rem 117
1390 IFP=119THENZ=2                               :rem 124
1400 ONZGOSUB1510,1530                            :rem 248
1410 POKEVC+0,X .                                 :rem 109
1420 PRINTCHR$(19)TAB(6);SE                       :rem  65
1430 IFSE>HITHENHI=SE                             :rem  83
1440 PRINTCHR$(19)TAB(34);HI                      :rem 109
1450 IFQ=100THENW=W-1:Q=0                         :rem 232
1460 IFPEEK(VC+31)AND1=1THEN1560                  :rem 101
1470 POKEVC+31,0                                  :rem 127
1480 IFW=8THENW=12                                :rem  78
1490 GOTO1270                                     :rem 209
```

```
1500 REM                                          :rem 170
1510 X=X-4:IFX<10THENX=10                         :rem 248
1520 RETURN                                       :rem 168
1530 X=X+4:IFX>250THENX=250                       :rem 102
1540 RETURN                                       :rem 170
1550 REM                                          :rem 175
1560 POKEVC+21,2                                  :rem 128
1570 POKEVC+2,X:POKEVC+3,180                      :rem 155
1580 FORV=15TO0STEP-.2:POKES+1,2+V                :rem  65
1590 POKES+4,129:POKES+24,V                       :rem  71
1600 POKEVC+37,INT(RND(TI)*15)                    :rem 238
1610 POKEVC+38,INT(RND(TI)*15)                    :rem 240
1620 NEXT:POKES+4,0                               :rem 127
1630 POKEVC+21,0                                  :rem 124
1640 REM                                          :rem 175
1650 PRINTCHR$(19)                                :rem  21
1660 POKE646,INT(RND(TI)*15)                      :rem 102
1670 FORI=1TO4:PRINTCHR$(17):NEXT                 :rem  61
1680 PRINTTAB(7)"PREMI 'FIRE' ";                  :rem  43
1690 PRINT"PER GIOCARE"                           :rem 130
1700 IFPEEK(56320)<>111THEN1650                   :rem 213
1710 GOTO1080                                     :rem 203
1720 REM                                          :rem 174
1730 PRINTCHR$(19)CHR$(30)                        :rem 201
1740 PRINTTAB(15)"{ 3 GIU'}MONTECARLO"            :rem  82
1840 PRINTCHR$(17)CHR$(17)CHR$(17)                :rem 136
1850 PRINTTAB(8)"PREMI UN TASTO PER GIOCARE"      :rem 139
1860 GETA$:IFA$=""THEN1860                        :rem 193
1870 RETURN                                       :rem 176
1880 REM                                          :rem 181
1890 DATA0,248,0,0,248,0,0,248,0,5,141            :rem 105
1900 DATA0,7,239,0,5,221,0,1,220,0,1              :rem 241
1910 DATA252,0,1,140,0,1,36,0,1,116,0,1           :rem 124
1920 DATA252,0,1,252,0,3,86,0,54,219,96           :rem 166
1930 DATA55,223,96,63,87,224,54,251,96            :rem 151
1940 DATA50,2,96,7,255,0,7,255,0                  :rem  84
1950 REM                                          :rem 179
1960 DATA0,32,0,2,73,52,6,157,193,104             :rem  67
1970 DATA188,29,131,54,124,44,118,249             :rem  97
1980 DATA65,231,242,31,227,178,78,8,57            :rem 151
1990 DATA39,63,156,47,159,30,73,222,124           :rem 194
2000 DATA36,194,240,73,248,198,19,253             :rem  91
2010 DATA216,71,205,144,23,15,36,16,103           :rem 157
2020 DATA72,13,146,80,0,8,144,3,87,32             :rem  66
```

C64

Fuga da Atlantide

Joystick

Una nave degli Stati Uniti, scandagliando il fondo con potenti sonar, è riuscita a trovare l'antica città di Atlantide, nella quale si dice che nel passato fossero abitati esseri umani capaci di respirare sott'acqua.
Voi vestite i panni di un esperto sub e manovratore di navette subacquee, e perciò ricevete l'ordine di andare a esplorare l'antica città sommersa.
Arrivati nelle vicinanze delle apparenti rovine sentite qualche cosa che vi trascina in una caverna sottomarina, e subito dopo vi trovate in una base fantastica, piena di luci, nella quale degli strani esseri vi catturano e vi rinchiudono in una cella, sotto la sorveglianza di una guardia.
Ecco la vostra situazione all'inizio di questo fantastico adventure per C64 che vi farà vivere ore e ore di divertimento nel tentativo di fuggire dalla base sottomarina attrezzatissima, che appare come una città con tanto di servizi sociali, nella quale sono nascosti gli oggetti che vi aiuteranno a fuggire, e che, per ottenerli, vi daranno molto da pensare.
Infatti questo adventure è molto difficile da risolvere, ed è pieno di situazioni enigmatiche delle quali si può uscire vivi solo con l'astuzia.
Per dare un comando devi digitare prima il verbo e premere RETURN, e poi digitare l'oggetto, e premere RETURN.
Dopo aver ricevuto la risposta a un comando il computer crea un'attesa prima di far vedere la schermata successiva; se volete eliminare questa attesa, premete un qualsiasi tasto subito dopo che il computer ha risposto al comando.
Per aituarvi nella vostra fuga ecco la lista dei comandi e degli oggetti presenti nel gioco:

Lista degli Oggetti

Oggetto	Abbreviazione
Idrogeno	i
attrezzatura	at
foro-carburante	fo
armadietto	ar
guardia	gua
scienziato	sci
gladiatore	gl
porta	po
chiave generale	ch
frutto	fr
gorilla	go
mostro acquatico	mo
grosso vetro	gr
scaletta	sca
maniglia	ma
airlock	ai
catene	ca
microfono	mi
guerriero	gue
org	org
piccolo org	pic
terreno	te
giacca	gi
fiore	fi
lettore	le
libro	ti

semi	se
asta	a
muro	mu
spranga di ferro	sp

Lista dei Comandi

Comando	Abbreviazione
nord	no
sud	su
est	e
ovest	ov
prendi	pr
raccogli	r
afferra	af
lascia	las
molla	mo
lancia	lan
uccidi	u
sfida	sf
guarda	g
oltrepassa	ol
cerca	c
apri	ap
schiaccia	sch
sblocca	sb
indossa	ind
mangia	ma
nutri	nu
inserisci	ins
scala	sca
arrenditi	ar
alza	al
pianta	pi
salta	sa

Infine ecco la pianta della città di Atlantide con una lista dei luoghi e i numeri per riconoscerli.

1) cella
2) univesità
3) arena
4) campo
5) uscita bloccata dall'arena
6) Parte avanzata della città
7) Parte primitiva della città
8) Parte vecchia della città
9) sentiero
10) zona di raccolta cibo
11) cupola centrale
12) biblioteca
13) Reattore nucleare
14) Area di idrolisi dell'acqua
15) Stazione radio di Atlantide
16) Bordo della città
17) Passaggio fuori dal regno
18) Zona di lavoro degli schiavi
19) Centro di selezione animali
20) Punto di osservazione subacquea
21) Zona vietata
22) Magazzino degli equipaggiamenti
23) Lago scuro
24) Airlock
25) Piede della collina
26) Lato della collina
27) Cima della collina

Ed ora buon divertimento e buona fuga.

```
40 X=0:PRINT"{CLR}"                                     :rem 199
45 REM                                                  :rem  77
50 GOSUB1520                                            :rem 173
60 GOSUB1630                                            :rem 176
70 PRINT"{ 2 GIU'}VUOI VEDERE LE ISTRUZIONI (S/N)";:INPUT
   Z$:IFZ$="S"THEN80                                    :rem  95
71 REM                                                  :rem  76
75 IFZ$<>"S"THEN160                                     :rem  80
80 PRINT"{CLR}":PRINT"DURANTE UNA SPEDIZIONE SOTTOMARINA
   VIENI";                                              :rem 207
82 PRINT"CATTURATO DA UN POPOLO ACQUATICO CHE TI TIENE PR
   IGIONIERO!!"                                         :rem 248
90 FORZ=1TO3000:GETA$:IFA$<>""THENGOTO100               :rem 226
95 NEXT                                                 :rem 173
100 PRINT"{CLR}":PRINT"PER SCAPPARE DOVRAI OSSERVARE I LU
    OGHI"                                               :rem 198
101 PRINT"IN CUI TI MUOVI E ARRIVARE ALLA TUA NA-"
                                                        :rem 105
102 PRINT"VETTA SOTTOMARINA CON TUTTO IL NECESSA- RIO PER
     FUGGIRE."                                          :rem 133
110 FORZ=1TO3000:GETA$:IFA$<>""THENGOTO120              :rem  13
115 NEXT                                                :rem 214
120 PRINT"{CLR}":PRINT"DIGITA IL COMANDO E L'OGGETTO QUAN
    DO IL"                                              :rem 120
121 PRINT"COMPUTER TE LO CHIEDE"                        :rem 170
130 FORZ=1TO3000:GETA$:IFA$<>""THENGOTO140              :rem  17
135 NEXT                                                :rem 216
140 PRINT"{CLR}":PRINT"SE UNA COMBINAZIONE OGGETTO-COMAND
    O NON"                                              :rem  48
141 REM                                                 :rem 122
142 PRINT"FUNZIONA, PROVANE UN'ALTRA"                   :rem  87
150 FORZ=1TO3000:GETA$:IFA$<>""THENGOTO160              :rem  21
155 NEXT                                                :rem 218
160 PRINT"{CLR}":A=1:W=0:V=0:U=0                        :rem 219
165 REM                                                 :rem 128
170 W=W+1:RESTORE:FORT=1TO1000:GETA$:IFA$<>""THENGOTO180
                                                        :rem 240
175 NEXT                                                :rem 220
180 PRINT"{CLR}":IFE(6)=-2ANDU<6THENU=U+1               :rem  58
185 REM                                                 :rem 130
190 IF(A=6ORA=11)ANDE(11)=0THENGOSUB1800:GOTO720:rem 107
200 IFW>35ANDE(1)<>-2THENGOSUB1810:GOTO720              :rem  22
210 IFA=21ANDE(12)=A ANDE(11)=0THENE(11)=-2:E(12)=-2:GOSU
    B1820                                               :rem 156
220 IFE(20)=AANDE(24)=-1THENGOSUB1830:E(20)=-2:E(21)=A
                                                        :rem 253
230 IFE(25)=AANDE(26)=0THENE(26)=-2:E(27)=0:GOSUB1840
                                                        :rem 211
240 FORB=1TOA:READA$:NEXTB:PRINT"{ 2 DES}";A$:REM
                                                        :rem 138
```

```
250 PRINT"USCITE:";:IFA(A)<>0THENPRINT"{PUR}NORD:{RED}";
                                                    :rem  80
255 REM                                             :rem 128
260 IFB(A)<>0THENPRINT"{BLK}SUD:{RED}";             :rem 178
265 REM                                             :rem 129
270 IFC(A)<>0THENPRINT"{GRN}EST:{RED}";             :rem  66
275 REM                                             :rem 130
280 IFD(A)<>0THENPRINT"{BLU}OVEST:{RED}";           :rem 234
285 REM                                             :rem 131
290 PRINT:PRINT"OGGETTI:-[<1>]";                    :rem 105
295 REM                                             :rem 132
300 H=0:FORC=1TO30:IFE(C)<>ATHENNEXT:GOTO310        :rem 242
305 PRINT":";H$(C);:NEXT                            :rem 146
310 PRINT:PRINT"{RED}{ 40 *}":REM                   :rem 102
320 PRINT:PRINT"INVENTARIO:[<7>]";:REM              :rem  89
330 F=0:FORC=1TO30:IFE(C)<>0ANDE(C)<>-1ORF=6THENNEXT:GOTO
    340                                             :rem 195
335 PRINT":";H$(C);:NEXTC                           :rem 216
340 PRINT:PRINT:PRINT"{RED}{ 40 *}":REM             :rem  48
350 IFA=16ANDE(17)<>0THENGOSUB1850:GOTO720          :rem  16
360 PRINT"COMANDO";:D$="":M=0:N=0                   :rem 178
370 IFF>1ANDA=26THENPRINT"LA SCALETTA E' ROTTA..":GOTO720
                                                    :rem 211
380 IFA=16ANDE(17)<>0THENGOSUB1850:GOTO720          :rem  19
390 IFA=16THENPRINT"{GIU'}IL GUERRIERO VEDE LE CATENE E P
    ENSA CHE"                                       :rem  91
391 REM                                             :rem 129
395 IFA=16THENPRINT"NON ANDRAI LONTANO"             :rem 202
400 IFE(18)=0THENGOSUB1860:GOTO720                  :rem  25
410 IFA=21ANDE(12)=ATHENPRINT"{GIU'}IL MOSTRO MARINO TI H
    A PRESO!!":GOTO720                              :rem 156
420 INPUTD$:DD$=LEFT$(D$,3):M=0                     :rem  12
422 FORC=1TO27                                      :rem  60
424 IFLEFT$(DD$,1)=B$(C)ORLEFT$(DD$,2)=B$(C)ORDD$=B$(C)TH
    ENM=C:C=27:NEXTC                                :rem 234
426 IFM>0THENGOTO440                                :rem 230
430 NEXTC:GOTO450                                   :rem  37
440 IFM>0ANDM<5ORM=24ORM=28ORM=29THENGOTO490        :rem  52
445 GOTO470                                         :rem 113
450 PRINT"NON CONOSCO IL VERBO '";D$;"'":GOTO170:rem 247
460 PRINT"'";D$;"'?":GOTO170                        :rem  37
470 PRINT"OGGETTO ";:D$="":N=0                      :rem 216
480 INPUTE$:EE$=LEFT$(E$,3):FORC=1TO30              :rem 250
482 IFEE$=G$(C)ORLEFT$(EE$,1)=G$(C)ORLEFT$(EE$,2)=G$(C)TH
    ENN=C:C=30:NEXT:GOTO490                         :rem 203
483 REM METTE (LEFT) NELLA LINEA DOPO LA PRESSIONE DI RET
    URN                                             :rem  55
485 NEXTC                                           :rem  35
490 PRINTC$(M);:IFM>0ANDM<5ORM=24ORM=28ORM=29THEN500
                                                    :rem 255
```

```
495 PRINT" ";H$(N)                                        :rem 185
500 PRINT                                                 :rem  34
505 IFM>17THENGOTO515                                     :rem  31
510 ONMGOTO590,590,590,590,740,740,740,790,790,790,840,92
    0,850,850,850,960,960                                 :rem 238
515 M=M-17:ONMGOTO960,1050,1100,1130,1170,1210,1240,1250,
    1310,1350:M=M+17                                      :rem  42
520 PRINT"TI RENDI CONTO DI QUELLO CHE HAI DETTO?":GOTO17
    0                                                     :rem 197
530 PRINT"CE L'HO GIA'":GOTO170                           :rem 254
540 PRINT"MI HAI SCAMBIATO PER UN MULO?NON POSSO
    { 2 SPAZI}PORTARE TUTTO!":GOTO170                     :rem 211
550 PRINT"FATTO.":GOTO170                                 :rem  34
560 PRINT"NON LO VEDO QUI!":GOTO170                       :rem  59
570 PRINT"NON CE L'HO!":GOTO170                           :rem  22
580 PRINT"NON VEDO UN POSTO PER LASCIARLO":GO170:rem 168
590 IF(M<>3ANDA=1)THENV=1:GOSUB1870:GOTO170               :rem 130
600 IFM=3ANDA=1ANDV=0THENGOSUB1880:GOTO170                :rem 133
610 IFV=1THENV=0:GOSUB1890                                :rem 104
620 IFE(7)=ATHENPRINT"IL GLADIATORE NON TI LASCIA PASSARE
    !":GOTO170                                            :rem  83
630 IFE(8)=AANDM=2THENPRINT"NON PUOI PASSARE NELL'ANTICA
    PORTA!":GOTO170                                       :rem 238
640 IFE(20)=AANDM=2THENPRINT"L'ORG E' NELLA STRADA":GOTO1
    70                                                    :rem  43
650 IFE(29)=AANDM=1THENGOSUB1900:GOTO170                  :rem 187
660 DV=A                                                  :rem 180
670 IFM=1THENA=A+A(A)                                     :rem 211
680 IFM=2THENA=A+B(A)                                     :rem 214
690 IFM=3THENA=A+C(A)                                     :rem 217
700 IFM=4THENA=A+D(A)                                     :rem 211
710 IFA=DVTHENPRINT"NON C'E' USCITA":GOTO170              :rem 212
715 GOTO170                                               :rem 110
720 PRINT:PRINT"PREMI SPAZIO PER RICOMINCIARE IL GIOCO.."
    ;                                                     :rem 125
730 GETA$:IFA$<>" "THEN730                                :rem 148
735 RUN                                                   :rem 148
740 IFN<>1ANDN<>2ANDN<>9ANDN<>10ANDN<>15ANDN<>17ANDN<>18A
    NDN<>21ANDN<>23THEN745                                :rem 149
742 GOTO750                                               :rem 114
745 IFN<>24ANDN<>26ANDN<>28ANDN<>30THEN520                :rem  41
750 IFE(N)=0ORE(N)=-1THEN530                              :rem  99
760 IFF=6THEN540                                          :rem 173
770 IFE(N)<>ATHEN560                                      :rem 150
780 E(N)=0:GOTO550                                        :rem 253
790 IFE(N)<>0ANDE(N)<>-1ORN=23ANDE(24)=-1ANDH>4THEN570
                                                          :rem 159
800 IFN=11THEN520                                         :rem 218
810 IFH=6THEN580                                          :rem 175
820 IFN=23ANDE(24)=-1THENE(24)=A                          :rem  44
830 E(N)=A:GOTO550                                        :rem  10
```

```
840 PRINT"NON HAI ABBASTANZA ENERGIA PER FARLO IN UN'ARIA
     COSI' LEGGERA":GOTO170                        :rem   44
850 IFE(N)<>AANDE(N)<>0ANDE(N)<>-1THEN560          :rem  133
855 IFN<>6ANDN<>13ANDN<>16ANDN<>22ANDN<>23THENGOSUB1910:G
    OTO170                                         :rem  180
860 IFN=22THENPRINT"LA TERRA E' PRONTA PER PIANTARE DEI S
    EMI":GOTO170                                   :rem  173
870 IFN=23THENPRINT"C'E' UN OCCHIELLO NELLA GIACCA":GOTO1
    70                                             :rem   56
880 IFN=16THENPRINT"PER APRIRE L'AIRLOCK BISOGNA ALZARLO"
    :GOTO170                                       :rem  102
890 IFN=13ANDE(N)<>ATHEN560                        :rem   91
895 IFN=3THENPRINT"DEI PESCI SONO SALTATI FUORI DALL'ALTR
    A PARTE":GOTO170                               :rem   78
900 IFE(N)<>ATHENPRINT"NON LI VEDO QUI!":GOTO170:rem  144
910 E(6)=-2:GOSUB1920:GOTO170                      :rem  147
920 IFN<>7THEN520                                  :rem  239
930 IFE(N)<>ATHEN900                               :rem  146
940 IFU=0ORU=6THENPRINT"NON HAI BATTUTO IL GLADIATORE":GO
    TO720                                          :rem  180
950 E(7)=-2:PRINT"HAI GIUSTO L'ENERGIA PER BATTERE IL
    { 5 SPAZI}GLADIATORE":GOTO170                  :rem  151
960 IFN<>4ANDN<>8ORH=6THEN520                      :rem   31
970 IFE(N)<>ATHEN560                               :rem  152
980 IFN=4ANDM<>17THEN1010                          :rem  226
990 IFU=6THENPRINT"NON HAI ABBASTANZA ENERGIA":GOTO170
                                                   :rem  147
1000 E(N)=-2:PRINT"HAI APERTO LA PORTA":GOTO170 :rem    7
1010 IFE(9)<>0THENPRINT"NON POSSO FARLO..(PER ORA)":GOTO1
     70                                            :rem   62
1020 PRINT"L'ARMADIETTO SI APRE...E SI CHIUDE"  :rem  210
1030 IFE(2)=-2THENE(2)=A:PRINT"DEGLI EQUIPAGGIAMENTI DA S
     UB ESCONO FUORI"                              :rem  177
1040 GOTO170                                       :rem  150
1050 IFN<>2ANDN<>23ANDN<>24THEN520                 :rem   22
1060 IFE(N)=-1THENPRINT"L'HO GIA' INDOSSATO":GOTO170
                                                   :rem  150
1070 IFE(N)<>0THEN570                              :rem  176
1075 IFN=24ANDE(23)<>-1THEN580                     :rem  191
1080 IFN=24THENGOSUB1930:E(N)=-1:GOTO170           :rem  137
1090 E(N)=-1:GOTO550                               :rem   86
1100 IFN<>10THEN520                                :rem   64
1110 IFE(N)<>0THEN570                              :rem  171
1120 E(N)=-2:PRINT"FATTO...MA ERA DESTINATO AD ALTRI ESSE
     RI":GOTO170                                   :rem   63
1130 IFN<>11THEN520                                :rem   68
1140 IFE(N)<>ATHEN560                              :rem  190
1150 IFE(10)<>0THENPRINT"NON HO NULLA CON CUI NUTRIRLO":G
     OTO170                                        :rem   64
1160 E(10)=-2:E(11)=0:GOSUB1940:GOTO170            :rem  141
1170 IFN<>1THEN520                                 :rem   23
```

```
1180 IFE(N)<>0THEN570                                  :rem 178
1190 IFA<>13THENPRINT"NON VEDO NESSUN POSTO DOVE INSERIRL
     O":GOTO170                                        :rem 243
1200 E(1)=-2:GOSUB1950:GOTO170                         :rem 186
1210 IFN<>14THEN520                                    :rem  70
1220 IFE(N)<>ATHEN560                                  :rem 189
1230 IFA=26ANDE(15)=0THENA=25:E(N)=A:GOTO550           :rem  52
1232 IFA=26THENA=27:E(N)=A:GOTO550                     :rem 252
1234 IFA=25THENA=26:E(N)=A:GOTO550                     :rem 252
1236 IFA=27THENA=26:E(N)=A:GOTO550                     :rem   0
1240 PRINT"{ 4 GIU'}SEI SICURO? (S/N)";                :rem  45
1241 REM                                               :rem 172
1245 GETA$:IFA$=""THEN1245                             :rem 187
1247 IFA$="S"THEN720                                   :rem  94
1249 GOTO170                                           :rem 161
1250 IFN<>16THEN520                                    :rem  76
1260 IFA<>24THEN560                                    :rem  67

1270 IFE(15)<>0THENGOSUB1960:GOTO170                   :rem 137
1280 IFE(2)<>-1THENGOSUB1970:GOTO720                   :rem 134
1290 Y=150-W:IFY>XTHENX=Y                              :rem  81
1300 PRINT"HAI FINALMENTE TROVATO LA TUA NAVETTA E SEI FU
     GGITO!!!"                                         :rem 161
1305 PRINT:PRINT"{ 2 GIU'}PUNTI: ";Y;"{ 2 DES}RECORD: ";X
     :GOTO720                                          :rem  50
1307 REM                                               :rem 175
1310 IFN<>27THEN520                                    :rem  75
1320 IFE(N)<>0THENPRINT"NON LI HO!":GOTO170            :rem  38
1330 IFA<>4ORH=6THENPRINT"NON VEDO NESSUN POSTO PER PIANT
     ARLI.":GOTO170                                    :rem 239
1340 E(N)=-2:E(28)=A:GOSUB1980:GOTO170                 :rem 151
1350 IFN<>29THEN520                                    :rem  81
1360 IFA<>7THEN560                                     :rem  21
1370 IFE(28)<>0THENPRINT"NON HO NULLA PER SALTARLO":GOTO1
     70                                                :rem  86
1380 A=10:PRINT"SEI RIUSCITO A SALTARE IL MURO":GOTO170
                                                       :rem  57
1390 DATACELLA,UNIVERSITA',ARENA,CAMPO                 :rem 212
1392 DATAUSCITA BLOCCATA DALL'ARENA,PARTE AVANZATA DELLA
     CITTA'                                            :rem 146
1393 DATAPARTE PRIMITIVA DELLA CITTA'                  :rem  25
1394 DATAPARTE VECCHIA DELLA CITTA',SENTIERO,RISERVE DI C
     IBO,CUPOLA CENTRALE                               :rem  33
1396 DATABIBLIOTECA CENTRALE                           :rem   9
1400 DATAREATTORE NUCLEARE,ZONA DI IDROLISI DELL'ACQUA,ST
     AZIONE RADIO                                      :rem 159
1402 DATABORDO DELLA CITTA',PASSAGGIO FUORI DAL REGNO
                                                       :rem 240
1403 DATAZONA DI LAVORO DEGLI SCHIAVI                  :rem 230
1404 DATAZONA DI SELEZIONE ANIMALE,OSSERVATORIO ACQUATICO
     ,ZONA VIETATA                                     :rem  53
```

```
1406 DATAMAGAZZINO EQUIPAGGIAMENTI SUB                   :rem  217
1410 DATALAGO SCURO,AIRLOCK,PIEDE DELLA COLLINA,LATO DELL
     A                                                   :rem  117
1411 DATACIMA DELLA COLLINA                              :rem   95
1420 DATA0,1,1,0,0,0,3,-3,2,3,0,0,0,0,-3,5,0,0,0,0,0,-5,2
     ,0,0,0,0                                            :rem   12
1430 DATA0,0,-1,-1,3,0,0,0,0,-3,-2,3,-3,0,0,0,5,0,0,0,-5,
     0,0,0,-2,0,0                                        :rem  193
1440 DATA1,0,2,0,0,-3,-3,0,-3,0,0,-3,4,-4,4,-4,0,-5,0,-5,
     2,2,0,0,0,0,0                                       :rem    0
1450 DATA0,-1,3,3,-2,3,0,0,3,4,0,4,5,0,5,0,-4,0,-4,0,0,0,
     -2,-2,0,0,0                                         :rem  167
1460 DATA NO,SU,E,OV,PR,R,AF,LAS,MO,LAN,U,SF,G,OL,C,AP,SC
     H,SB,IND,MA,NU,INS                                  :rem  143
1465 DATA SCA,AR,AL,PI,SA                                :rem  190
1470 DATANORD,SUD,EST,OVEST,PRENDI,RACCOGLI,AFFERRA,LASCI
     A,MOLLA,LANCIA,UCCIDI                               :rem  178
1471 DATASFIDA,GUARDA,OLTREPASSA,CERCA                   :rem  226
1475 DATAAPRI,SCHIACCIA,SBLOCCA,INDOSSA,MANGIA,NUTRI,INSE
     RISCI,SCALA,ARRENDITI                               :rem  229
1477 DATAALZA,PIANTA,SALTA                               :rem  159
1480 DATAI,AT,FO,AR,GUA,SCI,GL,PO,CH,FR,GO,MO,GR,SCA,MA,A

     I,CA,MI,GUE,ORG                                     :rem  223
1482 DATAPIC,TE,GI,FI,LE,LI,SE,A,MU,SP                   :rem   77
1490 DATAIDROGENO,ATTREZZATURA,FORO-CARBURANTE,ARMADIETTO
     ,GUARDIA,SCIENZIATO                                 :rem  246
1491 DATAGLADIATORE,PORTA,CHIAVE GENERALE,FRUTTO,GORILLA,
     MOSTRO ACQUATICO                                    :rem  134
1492 DATAGROSSO VETRO,SCALETTA,MANIGLIA,AIRLOCK,CATENE,MI
     CROFONO,GUERRIERO                                   :rem    7
1494 DATAORG,PICCOLO ORG,TERRENO,GIACCA,FIORE,LETTORE,LIB
     RO,SEMI,ASTA,MURO                                   :rem  174
1500 DATASPRANGA DI FERRO                                :rem  247
1510 DATA14,-2,13,22,1,2,3,5,8,10,19,21,20,25,27,24,18,15
     ,16,17,-2,4,6,9,12,11                               :rem  231
1515 DATA-2,-2,7,23                                      :rem  196
1520 REM *** MATRICI ***                                 :rem  177
1530 DIML$(27):FORT=1TO27:READL$(T):NEXT                 :rem  160
1540 DIMA(27),B(27),C(27),D(27)                          :rem   26
1550 FORT=1TO27:READA(T):NEXT:FORT=1TO27:READB(T):NEXT
                                                         :rem  218
1560 FORT=1TO27:READC(T):NEXT:FORT=1TO27:READD(T):NEXT
                                                         :rem  223
1570 DIMB$(27):FORT=1TO27:READB$(T):NEXT                 :rem  144
1580 DIMC$(27):FORT=1TO27:READC$(T):NEXT                 :rem  147
1590 DIMG$(30):FORT=1TO30:READG$(T):NEXT                 :rem  144
1600 DIMH$(30):FORT=1TO30:READH$(T):NEXT                 :rem  138
1610 DIME(30):FORB=1TO30:READE(B):NEXT                   :rem   25
1620 RETURN                                              :rem  169
1630 PRINT"{CLR}":POKE53280,6:POKE53281,15               :rem  249
```

```
1640 PRINT"{ 7 GIU'}";                                   :rem  78
1641 REM                                                  :rem 176
1645 PRINT"{RED}{RVS}{ 11 DES}FUGA DA ATLANTIDE":rem  76
1650 REM                                                  :rem 176
1660 FORT=1TO1500:NEXT:RETURN                             :rem 114
1800 PRINT"IL GORILLA E' ANCORA AFFAMATO....":RETURN
                                                          :rem 106
1810 PRINT"IL REATTORE E' ENTRATO IN FASE CRITICA
     { 2 SPAZI}ED E' ESPLOSO!!":RETURN                    :rem  74
1820 PRINT"IL GORILLA E' CORSO VERSO IL MOSTRO MA- RINO E
      L'HA UCCISO":RETURN                                 :rem  73
1830 PRINT"IL FIORE RENDE PICCOLO E INOFFENSIVO
     { 4 SPAZI}L'ORG":RETURN                              :rem  30
1840 PRINT"IL LETTORE PAZZO PRENDE IL LIBRO E TI DADEI SE
     MI":RETURN                                           :rem  50
1850 PRINT"IL GUERRIERO TI PRENDE E NON TI LASCIA
     { 2 SPAZI}PIU' FUGGIRE"                              :rem 219
1855 RETURN                                               :rem 179
1860 PRINT"MOLTI ABITANTI DI ATLANTIDE TI SENTONO "
                                                          :rem  87
1861 PRINT"ALLA RADIO E TI CATTURANO!!":RETURN  :rem  25
1870 PRINT"LA GUARDIA TI OSSERVA CAMMINARE SUL MURO":RETU
     RN                                                   :rem 201
1880 PRINT"LA GUARDIA NON TI LASCIA PASSARE":RETURN
                                                          :rem 138
1890 PRINT"LA GUARDIA E' DISTRATTA E NON TI VEDE
     { 3 SPAZI}FUGGIRE":RETURN                            :rem  93
1900 PRINT"IL MURO E' TROPPO SOLIDO PER CAMMINARCI ATTRAV
     ERSO":RETURN                                         :rem 109
1910 PRINT"NON VEDO NULLA DI RILEVANTE":RETURN  :rem 130
1920 PRINT"TI DA UNA PASTIGLIA PER RENDERTI PIU'
     { 3 SPAZI}FORTE":RETURN                              :rem  52
1930 PRINT"IL FIORE EMANA UN FORTE ODORE MA NON TI DANNEG
     GIA":RETURN                                          :rem  84
1940 PRINT"IL GORILLA{ 2 SPAZI}TI SEGUE NELLA SPERANZA DI
     { 2 SPAZI}AVERE ALTRO CIBO":RETURN                   :rem 221
1950 PRINT"L'AGGIUNTA DI ALTRO CARBURANTE HA STABI-LIZZAT
     O IL REATTORE":RETURN                                :rem 196
1960 PRINT"NON HO NULLA CON CUI ATTIVARE IL MECCA- NISMO
     DI APERTURA"                                         :rem  82
1965 RETURN                                               :rem 181
1970 PRINT"SEI AFFOGATO NELL'ACQUA CHE HA INONDATO L'AIRL
     OCK"                                                 :rem 180
1975 RETURN                                               :rem 182
1980 PRINT"UNO DEI SEMI CRESCE VELOCEMENTE E FORMA UNA LU
     NGA ASTA"                                            :rem 191
1985 RETURN                                               :rem 183
```

Hires Tool

C64K

Uno dei principali difetti del Basic del C64 è l'assoluta mancanza di istruzioni per la gestione della grafica bit-mapped. Con questa utility, realizzata totalmente in linguaggio macchina, avrai la possibilità di scrivere programmi che utilizzino con facilità le ottime capacità grafiche del "re" degli home-computers.

Per utilizzare HIRES TOOL digitalo e salvalo PRIMA di dare RUN, in quanto esso, dopo aver memorizzato il linguaggio macchina, si autodistrugge.

I nuovi comandi a tua disposizione sono i seguenti:

SET GRAPH: si attiva con SYS 49152 e permette la visualizzazione della pagina grafica in alta risoluzione.

RESET GRAPH: per ritornare al normale schermo a bassa risoluzione; si attiva con SYS 49174.

CLEAR HIRES SCREEN: cancella lo schermo hires e seleziona i colori di scrittura e di sfondo; il suo formato è

SYS 49190,d,b

dove "d" è il colore di scrittura (un valore fra 0 e 15) e "b" il colore di sfondo (sempre un numero fra 0 e 15).

PLOT: visualizza un punto sullo schermo nel colore precedentemente determinato dall'istruzione CLEAR HIRES SCREEN. Il formato è:

SYS 49190,x,y

dove "x" e "y" sono le coordinate del punto da visualizzare (x compreso fra 0 e 319; y compreso fra 0 e 199). L'origine è fissata in alto a sinistra.

UNPLOT: cancella un punto. Il formato è:

SYS 49286,x,y

dove "x" e "y" sono le coordinate del punto, come spiegato per l'istruzione PLOT.

CHAR: scrive un carattere nello schermo hires. Il formato dell'istruzione è:

SYS 49470,x,y,c

dove "x" è la colonna e "y" la riga in cui il carattere deve essere visualizzato (con x compreso fra 0 e 39 e y compreso fra 0 e 24); "c" è il codice di schermo del carattere da visualizzare.

INVERT HIRES SCREEN: quest'ultima opzione inverte il colore dello sfondo con quello di scrittura. Il suo farmato è:

SYS 49746,i,f

dove "i" è la prima locazione della memoria di schermo da invertire e "f" l'ultima.

A questo proposito è utile sapere che l'inizio della mappa video viene fissato alla locazione 24576 e continua per i successivi 8000 bytes (quindi fino a 32576). Perciò per invertire tutto lo schermo occorerà usare

SYS 49746,24576,32576.

Per invertire parte dello schermo occorre invece modificare i ed f, tenendo conto che ogni riga nello

schermo (che risulterà essere comunque alta 8 pixel) è composta da 320 bytes. Per esempio per invertire tutto lo schermo tranne la prima e l'ultima riga bisogna usare
SYS 49746,24576+320,32576-320
È buona norma, quando si scrivono programmi utilizzando HIRES TOOL, mettere le seguenti istruzioni ALL'INIZIO del programma stesso:
10 POKE 55,0:POKE 56,64:CLR
Questa linea riposizionerà i puntatori del Basic in modo che non sia possibile "sporcare" le mappe video e colore utilizzate da HIRES TOOL. Resteranno comunque a tua disposizione oltre 14k di memoria Basic.
Ti forniamo anche un piccolo programma dimostrativo, che utilizza tutti i comandi di HIRES TOOL commentati per mezzo di istruzioni REM. Potrai utilizzare questo programma come base dei tuoi esperimenti, modificandolo a tuo piacere.

Programma dimostrativo

```
10 POKE55,0:POKE56,64:CLR:REM ABBASSA I PUNTATORI DI FINE
    BASIC                                          :rem   6
20 POKE53280,11:POKE53281,0                        :rem 233
30 PRINT"{CLR}[<1>]{ 3 GIU'}{ 11 DES}{RVS} PROVA HIRES TO
   OL "                                            :rem  13
40 PRINT"{ 2 GIU'}QUESTO PROGRAMMA DIMOSTRATIVO UTILIZZA"
                                                   :rem 255
50 PRINT"TUTTE LE 7 OPZIONI DELLA TOOL GRAFICA.":FORK=1TO
   4000:NEXT                                       :rem  49
60 SYS 49152:REM SETTA LO SCHERMO IN AL-TA RISOLUZIONE
                                                   :rem 254
70 SYS 49190,6,1:REM PULISCE LO SCHERMO HIRES E SETTA I C
   OLORI                                           :rem  93
80 FORY=0TO183                                     :rem  84
90 SYS 49290,16,Y:REM DISEGNA L'ASSE Y             :rem 153
100 NEXT                                           :rem 208
110 FORX=16TO319                                   :rem 181
120 SYS 49290,X,91:REM DISEGNA L'ASSE X            :rem 196
130 NEXT                                           :rem 211
140 SYS 49470,39,10,24:REM SCRIVE "X"              :rem 217
150 SYS 49470,0,0,25:REM SCRIVE "Y"                :rem 111
160 X=16:PI=3.1415:FORXX=PITOPI*3STEPPI*2/304      :rem   6
170 Y=(SIN(XX)+1)*92                               :rem  91
180 SYS 49290,X,Y:REM DISEGNA LA SINU-  SOIDE      :rem  47
190 X=X+1:NEXT                                     :rem  92
200 FORX=17TO24:READA                              :rem  22
210 SYS 49470,X,24,A:NEXT:REM SCRIVE   "Y=SIN(X)"
                                                   :rem 237
220 DATA25,61,19,9,14,40,24,41                     :rem 231
230 FORD=1TO500:NEXT                               :rem 223
```

```
240 SYS 49746,24576,31936:REM INVERTE   PARTE DELLO SCHER
    MO                                        :rem   65
250 FORX=1TO3000:NEXT                         :rem   35
260 SYS 49746,24576,32576:REM INVERTE   TUTTO LO SCHERMO
                                              :rem  147
270 X=16:FORXX=PITOPI*3STEPPI*2/304           :rem  204
280 Y=(SIN(XX)+1)*92                          :rem   93
290 SYS 49286,X,Y:REM CANCELLA LA SINU- SOIDE :rem  110
300 X=X+1:NEXT                                :rem   85
310 FORX=1TO2000:NEXT                         :rem   31
320 PRINT"{CLR}{GIU'}{DES}SPERO CHE LA DIMOSTRAZIONE TI S
    IA{ 7 SPAZI}PIACIUTA!"                    :rem  224
330 SYS 49174:REM RITORNA IN BASSA RISO-LUZIONE :rem  108
340 END                                       :rem  110
```

HIRES TOOL

```
10 POKE53280,11:POKE53281,0                    :rem  232
20 PRINT"{CLR}[<1>]{GIU'}{DES}ATTENDI UN ATTIMO PER FAVOR
   E"                                          :rem  153
30 FORX=49152TO49821:READA:CK=CK+A             :rem   37
40 POKEX,A:NEXT                                :rem  209
50 IFCK<>83050THENPRINT"ERRORE NELLE ISTRUZIONI DATA":END
                                               :rem  134
60 PRINT"{GIU'}{RVS} OK! SONO PRONTO."         :rem  100
70 FORX=1TO2000:NEXT                           :rem  242
80 PRINT"{CLR}{RVS} COMANDI: "                 :rem   19
90 PRINT"{GIU'}SYS 49152{ 2 SPAZI}SET GRAPH"   :rem  173
100 PRINT"SYS 49174{ 2 SPAZI}RESET GRAPH"      :rem   95
110 PRINT"SYS 49190{ 2 SPAZI}CLEAR HIRES SCREEN":rem   11
120 PRINT"SYS 49290{ 2 SPAZI}PLOT"             :rem  170
130 PRINT"SYS 49286{ 2 SPAZI}UNPLOT"           :rem   83
140 PRINT"SYS 49470{ 2 SPAZI}CHAR"             :rem  139
150 PRINT"SYS 49746{ 2 SPAZI}INVERT HIRES SCREEN"
                                               :rem  135
160 NEW                                        :rem  129
500 DATA169,22,141,0,221,169                   :rem  138
510 DATA8,141,24,208,173,17                    :rem   93
520 DATA208,9,32,141,17,208                    :rem   93
530 DATA96,169,21,141,169,21                   :rem  153
540 DATA141,24,208,169,27,141                  :rem  196
550 DATA17,208,169,23,141,0                    :rem   93
560 DATA221,96,32,253,174,32                   :rem  149
570 DATA138,173,32,247,183,165                 :rem    3
580 DATA21,240,3,76,72,178                     :rem   53
590 DATA165,20,141,133,192,32                  :rem  192
600 DATA253,174,32,138,173,32                  :rem  195
610 DATA247,183,165,21,240,3                   :rem  142
```

```
620 DATA76,72,178,165,20,10                          :rem   99
630 DATA10,10,10,13,133,192                          :rem   73
640 DATA141,133,192,169,0,133                        :rem  192
650 DATA251,169,96,133,252,160                       :rem  255
660 DATA0,169,0,145,251,200                          :rem   86
670 DATA208,251,230,252,166,252                      :rem   41
680 DATA224,128,208,243,173,133                      :rem   44
690 DATA192,162,0,157,0,64                           :rem   49
700 DATA157,0,65,157,0,66                            :rem  254
710 DATA157,0,67,232,208,241                         :rem  144
720 DATA96,255,169,255,208,2                         :rem  162
730 DATA169,0,141,58,193,32                          :rem  101
740 DATA253,174,32,235,183,224                       :rem  250
750 DATA200,176,94,165,20,201                        :rem  192
760 DATA64,165,21,233,1,176                          :rem   99
770 DATA84,138,74,74,74,10                           :rem   62
780 DATA168,185,248,192,133,253                      :rem   61
790 DATA185,249,192,133,254,138                      :rem   61
800 DATA41,7,24,101,253,133                          :rem   83
810 DATA253,165,254,105,0,133                        :rem  189
820 DATA254,165,20,41,7,168                          :rem  100
830 DATA165,20,41,248,24,101                         :rem  138
840 DATA253,133,253,165,254,101                      :rem   38
850 DATA21,133,254,165,253,24                        :rem  196
860 DATA105,0,133,253,165,254                        :rem  194
870 DATA105,96,133,254,162,0                         :rem  149
880 DATA161,253,44,58,193,16                         :rem  161
890 DATA6,57,50,193,76,244                           :rem   66
900 DATA192,25,42,193,129,253                        :rem  203
910 DATA96,96,0,0,64,1                               :rem  105
920 DATA128,2,192,3,0,5                              :rem  146
930 DATA64,6,128,7,192,8                             :rem  216
940 DATA0,10,64,11,128,12                            :rem  238
950 DATA192,13,0,15,64,16                            :rem  251
960 DATA128,17,192,18,0,20                           :rem   47
970 DATA64,21,128,22,192,23                          :rem   99
980 DATA0,25,64,26,128,27                            :rem    4
990 DATA192,28,0,30,128,64                           :rem   54
1000 DATA32,16,8,4,2,1                               :rem   82
1010 DATA127,191,223,239,247,251                     :rem   87
1020 DATA253,254,0,76,72,178                         :rem  148
1030 DATA32,253,174,32,29,194                        :rem  195
1040 DATA165,20,201,40,176,241                       :rem  229
1050 DATA141,75,194,32,253,174                       :rem  247
1060 DATA32,29,194,165,20,201                        :rem  188
1070 DATA25,176,226,141,76,194                       :rem  254
1080 DATA173,75,194,141,72,194                       :rem    1
1090 DATA169,8,141,73,194,32                         :rem  155
1100 DATA43,194,173,70,194,133                       :rem  244
1110 DATA251,173,71,194,133,252                      :rem   34
1120 DATA173,76,194,141,72,194                       :rem  253
```

```
1130 DATA169,40,141,73,194,32                                   :rem  194
1140 DATA43,194,173,70,194,141                                  :rem  247
1150 DATA80,194,173,71,194,141                                  :rem  250
1160 DATA81,194,162,7,173,70                                    :rem  151
1170 DATA194,109,80,194,141,70                                  :rem  250
1180 DATA194,173,71,194,105,0                                   :rem  197
1190 DATA141,71,194,202,208,236                                 :rem   38
1200 DATA162,7,173,71,194,24                                    :rem  144
1210 DATA109,81,194,141,71,194                                  :rem  247
1220 DATA202,208,243,173,71,194                                 :rem   35
1230 DATA24,105,96,141,71,194                                   :rem  195
1240 DATA165,251,24,109,70,194                                  :rem  246
1250 DATA133,251,165,252,109,71                                 :rem   36
1260 DATA194,133,252,32,253,174                                 :rem   40
1270 DATA32,29,194,165,20,141                                   :rem  194
1280 DATA78,194,173,78,194,141                                  :rem   12
1290 DATA72,194,169,8,141,73                                    :rem  161
1300 DATA194,32,43,194,173,70                                   :rem  196
1310 DATA194,133,253,173,71,194                                 :rem   43
1320 DATA24,105,208,133,254,169                                 :rem   36
1330 DATA0,141,74,194,120,169                                   :rem  191
1340 DATA51,133,1,160,0,177                                     :rem   82
1350 DATA253,145,251,230,251,208                                :rem   82
1360 DATA2,230,252,230,253,208                                  :rem  233
1370 DATA2,230,254,238,74,194                                   :rem  201
1380 DATA173,74,194,201,8,208                                   :rem  203
1390 DATA230,169,55,133,1,88                                    :rem  154
1400 DATA96,32,138,173,32,247                                   :rem  200
1410 DATA183,165,21,240,3,76                                    :rem  141
1420 DATA72,178,96,169,0,141                                    :rem  155
1430 DATA70,194,162,8,78,72                                     :rem  108
1440 DATA194,144,4,24,109,73                                    :rem  148
1450 DATA194,106,110,70,194,202                                 :rem   32
1460 DATA208,240,141,71,194,96                                  :rem  252
1470 DATA0,0,0,0,0,0                                            :rem  226
1480 DATA0,0,0,0,0,0                                            :rem  227
1490 DATA32,253,174,32,138,173                                  :rem  251
1500 DATA32,247,183,165,20,133                                  :rem  239
1510 DATA251,165,21,133,252,32                                  :rem  233
1520 DATA253,174,32,138,173,32                                  :rem  245
1530 DATA247,183,165,20,141,60                                  :rem  242
1540 DATA3,165,21,141,61,3                                      :rem   34
1550 DATA160,0,169,255,81,251                                   :rem  197
1560 DATA145,251,32,149,194,165                                 :rem   49
1570 DATA251,205,60,3,240,3                                     :rem   84
1580 DATA76,118,194,165,252,205                                 :rem   53
1590 DATA61,3,240,11,76,118                                     :rem   94
1600 DATA194,230,251,240,1,96                                   :rem  190
1610 DATA230,252,96,96                                          :rem  114
```

A TUTTA MUSICA CON

Musica dal calcolatore, musica vera, musica tua!

Con l'unità periferica SOUND BUGGY, e la tastierina musicale SIEL da sovrapporre a quella alfanumerica, il tuo Commodore 64 si trasforma in un'autentica band.

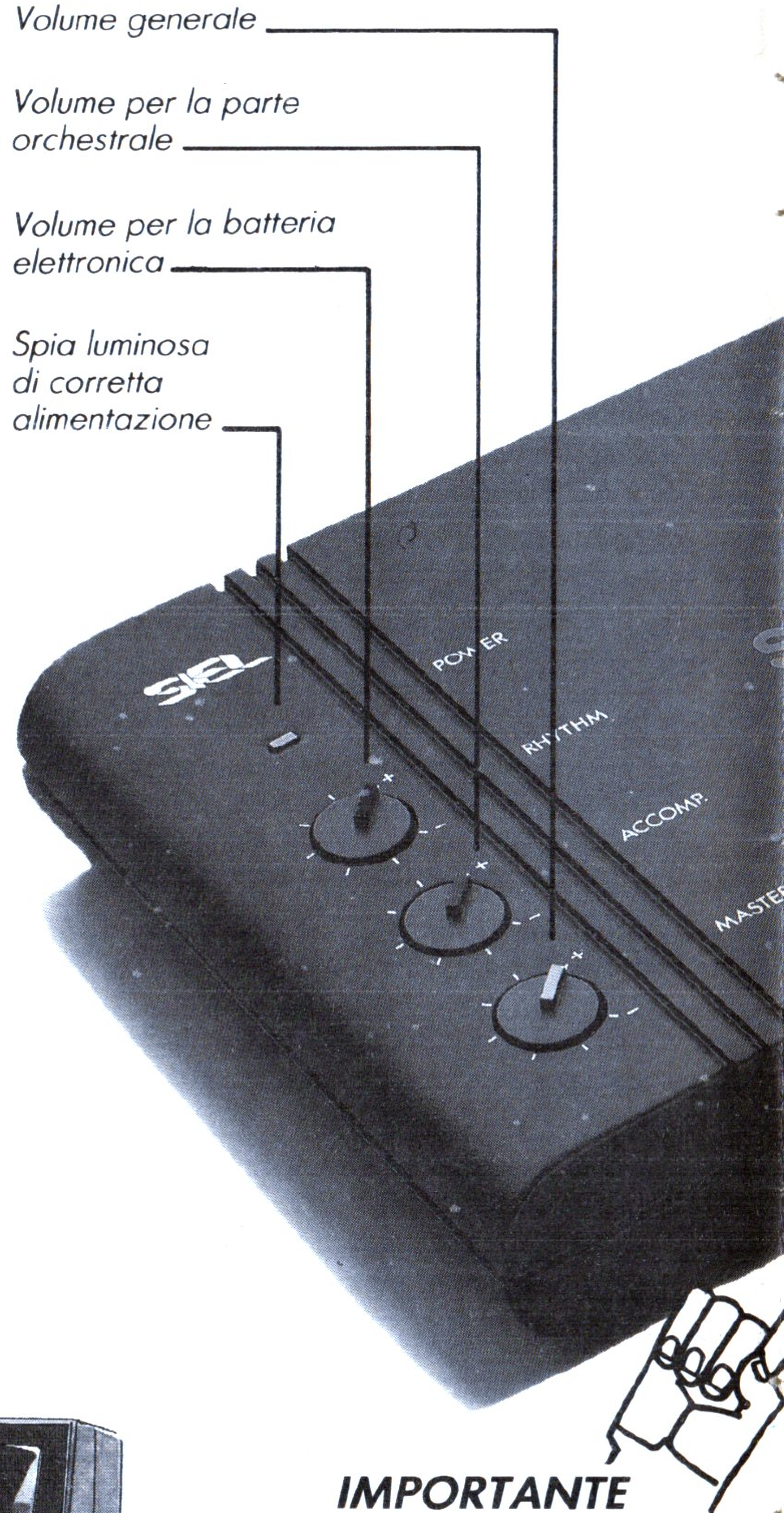
Se sei già esperto di musica SOUND BUGGY ti porterà alla perfezione. Se sei un principiante diventerai, in pochi giorni, concertista e arrangiatore, comporrai musica tua e potrai ascoltarla in una perfetta registrazione elettronica, collegandoti a ogni impianto stereo, videotelevisivo, monitor C 64.

UN ECCEZIONALE PACCHETTO DI PROGRAMMI

Grazie allo straordinario software di SOUND BUGGY potrai eseguire o comporre su 24 ritmi (12 preregistrati), disporrai di ben 28 timbri strumentali (14 preregistrati), potrai correggere, migliorare, registrare.

In più, tramite interfaccia MIDI, SOUND BUGGY comunica anche con expander, sintetizzatori, sequencer ecc.

Insomma, SOUND BUGGY è un vero prodigio dell'elettronica al servizio della tua creatività musicale.





MAXIPRESTAZIONE IN MINISPAZIO

Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto, è tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY, la minitastiera SIEL, il software.

IMPORTANTE

SOUND BUGGY è acquistabile esclusivamente tramite il coupon privilegiato di questa offerta. Ritaglialo e spediscilo subito. Usufruirai del prezzo bloccato fino al 31.12.1985.

SOUND BUGGY



SIEL®

Questa Cedola rappresenta l'unico modo di ordinare SOUND BUGGY, e riceverlo completo di tastierina e di programmi su disco e cassetta.
Ritagliala e spediscila subito.



CEDOLA PRIVILEGIATA DI ACQUISTO SOUND BUGGY

Indicare con una X il □ che interessa

□ **Sì,** desidero acquistare SOUND BUGGY, la vostra unità periferica per C 64. Speditemela contrassegno completa di **minitastiera, pacchetto software** sia su disco che su cassetta, **libretto istruzioni** al prezzo speciale di L. 185.000 (incluse L. 27.650 IVA e L. 3.750 di spese postali). È inteso che il mio SOUND BUGGY sarà protetto da **Garanzia per 1 anno.**

□ Sono interessato alla unità periferica per C 64 SOUND BUGGY e vi prego di volermi fornire informazioni più dettagliate.

SIEL®

J.soft s.r.l.

12 MESI DI GARANZIA

Nome ______________________ Cognome ______________________

Indirizzo ______________________

CAP ______________________ Località ______________________

Data ______________________ Firma ______________________
(per i minori occorre quella del genitore)

C64 Paroliamo

Ecco una versione per il vostro C64 di un popolarissimo gioco che avvincerà tutta la famiglia. Dovrete comporre delle parole di senso compiuto utilizzando il maggior numero possibile di lettere scelte fra le 10 estratte dal computer. L'estrazione avviene indicando di volta in volta, tramite i tasti C e V, se si desidera una consonante o una vocale; appena le 10 lettere sono state sorteggiate, avete 45 secondi di tempo per anagrammarle cercando di formare una parola. Possono giocare fino a nove persone, che ad ogni turno guadagnano un punteggio dato dalla lunghezza della parola che sono riusciti a formare. Dopo ogni mano si può scegliere se proseguire o smettere.

```
10 REM PAROLIAMO                                    :rem 233
20 POKE53280,4:POKE53281,1:PRINT"{CLR}{GRN}"        :rem 120
30 PRINT"{RVS}{ 8 DES} * P A R O L I A M O * "      :rem  38
40 INPUT"{ 2 GIU'}{BLU}NUMERO DI GIOCATORI (MAX.9)";NP
                                                    :rem 244
50 IFNP<1ORNP>9THEN20                               :rem  70
60 DIMPO(NP),C$(10),WO$(20)                         :rem 188
70 GOTO510                                          :rem  54
80 REM *SCELTA CARATTERI*                           :rem 251
90 LE$=""                                           :rem 159
100 PRINT"{BLU}{ 2 GIU'}{RVS}TURNO DEL GIOCATORE";PL
                                                    :rem 150
110 PRINT"{GIU'}VOCALE O CONSONANTE?{RED}{GIU'}":rem 225
120 FORDU=1TO10                                     :rem 133
130 GETIN$                                          :rem  47
140 IFIN$<>"V"ANDIN$<>"C"THEN130                    :rem  69
150 IFIN$="V"THENCH$="AEIOU"                        :rem 137
160 IFIN$="C"THENCH$="BCDFGHLMNPQRSTVZ"             :rem 211
170 C$=MID$(CH$,RND(0)*LEN(CH$)+1,1)                :rem 141
180 LE$=LE$+C$                                      :rem 210
190 PRINTC$;                                        :rem 201
200 NEXTDU                                          :rem 106
210 RETURN                                          :rem 115
220 REM *INPUT PAROLA*                              :rem  27
230 LE=0                                            :rem 147
240 PRINT"{BLU}{GIU'}SECONDI:"                      :rem 214
250 TI$="000000":Q=0                                :rem 241
260 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}{ 8 DES}{BLU}";:IFQ>35THENPRINT"
  ";                                                :rem  14
```

```
270 PRINT45-Q:Q=VAL(TI$)                              :rem  202
280 GETIN$                                            :rem   53
290 IF(IN$<>CHR$(20)ORLE=0)AND(IN$<"A"ORIN$>"Z")THEN340
                                                      :rem  161
300 IFLE>9ANDIN$<>CHR$(20)THEN340                     :rem  172
310 PRINT"{HOME}{ 7 GIU'}{BLK}";TAB(LE+15);IN$        :rem  250
320 IFIN$=CHR$(20)THENLE=LE-1:GOTO340                 :rem  198
330 LE=LE+1:WO$(LE)=IN$                               :rem   47
340 IFQ<46THEN260                                     :rem  228
350 RETURN                                            :rem  120
360 REM *CALCOLO PUNTEGGIO*                           :rem  128
370 FORC=1TO10                                        :rem   54
380 C$(C)=MID$(LE$,C,1)                               :rem  163
390 NEXT                                              :rem  219
400 FORCO=1TOLE                                       :rem  175
410 FORC=1TO10                                        :rem   49
420 IFWO$(CO)=C$(C)THENC$(C)="":GOTO440               :rem  192
430 NEXTC:GOTO460                                     :rem   38
440 NEXTCO                                            :rem  105
450 PO(PL)=PO(PL)+LE                                  :rem  170
460 PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}{BLU}";                     :rem  130
470 FORP=1TONP                                        :rem  129
480 PRINT"GIOCATORE";P;": ";PO(P);"PUNTI"             :rem  216
490 NEXTP                                             :rem   44
500 RETURN                                            :rem  117
510 REM *PROGRAMMA PRINCIPALE*                        :rem   91
520 FORPL=1TONP:PRINT"{CLR}"                          :rem  103
530 GOSUB80                                           :rem  128
540 PRINT"{CLR}{BLU}GIOCATORE";PL;"{SIN}, COMPONI UNA PAR
    OLA USANDO"                                       :rem   90
550 PRINT"LE SEGUENTI LETTERE:{GIU'}{RED}"            :rem  220
560 PRINTTAB(15);LE$                                  :rem  166
570 GOSUB220                                          :rem  176
580 GOSUB360:IFPL=NPTHEN610                           :rem  188
590 PRINT"{ 2 GIU'}{RVS}{ 5 DES}PREMI UN TASTO PER CONTIN
    UARE"                                             :rem  190
600 GETA$:IFA$=""THEN600                              :rem   79
610 NEXTPL:PRINT"{ 2 GIU'}UN'ALTRA MANO (S/N)?"       :rem  104
620 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN620                  :rem   39
630 IFA$="S"THEN520                                   :rem   39
640 END                                               :rem  113
```